

SMART CYCLE®

Console De Jeu Éducative Et Sportive

Joue, Pédale, Apprends !

C'est à la fois un vélo et une console de jeu éducative ! Le Smart Cycle se branche au téléviseur et fait vivre aux enfants des aventures éducatives sans précédent. En pédalant, des personnages sympathiques les guident à travers des activités pédagogiques, des jeux et des courses palpitantes.

Conduis
Pédale, pilote et apprends à ton propre rythme. Visite les Montagnes du Calcul, le Lac des Formes, les Champs de Nombres, la Crique aux Lettres et d'autres endroits sur ta route.

Apprends
Arrête-toi et repose-toi mais ne cesse jamais d'apprendre ! Avec la manette, poursuis tes apprentissages grâce à de nombreux jeux et activités, avec différents niveaux de difficulté au fur et à mesure que tu grandis.

Fais la course
Pédale à toute vitesse pour te mesurer aux voitures à l'écran, courir contre la montre, ou faire la course avec un autre joueur !





PIÈCES

Cadre avec console et câble de connexion audio/vidéo

Guidon

Base avant (large)

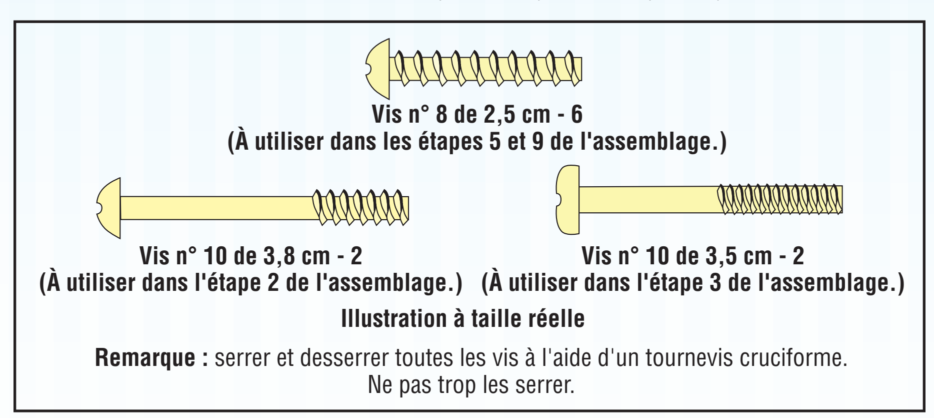
2 pédales (gauche et droite)

Base arrière (étroite)

Clé

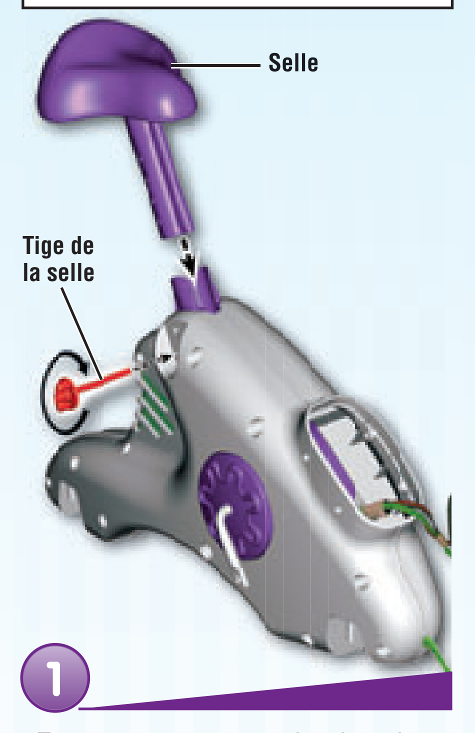
Cartouche de jeux Le Voyage Savant avec porte-clés

Le produit doit être assemblé par un adulte. Outils nécessaires à l'assemblage du jouet : un tournevis cruciforme (non inclus) et une clé (incluse).



Assemblage

> ⚠ **ATTENTION**
>
> Le produit non assemblé comprend des petits éléments susceptibles d'être avalés. Le produit doit être assemblé par un adulte.



- Tourner pour enlever la tige du cadre.
- Insérer la selle dans la fente du cadre.
- Remettre en place la tige de la selle et tourner pour verrouiller.

Remarque : *il est possible de régler la hauteur de la selle (plus haut ou plus bas) pour le confort de l'enfant. Il suffit de retirer la tige de la selle et de soulever ou de baisser la selle, puis de remettre en place la tige pour verrouiller la selle.*



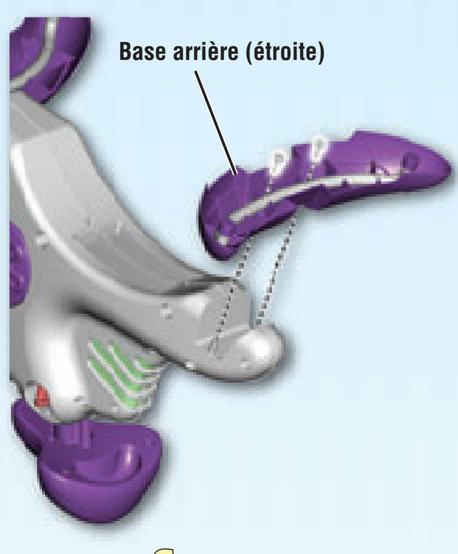
- Mettre le vélo à l'envers.
- Identifier la base avant (large) et la base arrière (étroite).
- Insérer la **base avant (large)** dans le creux à **l'avant du cadre.**

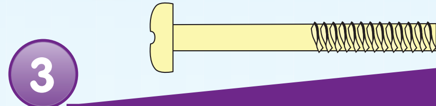
Remarque : *la base avant est conçue pour s'insérer facilement dans le creux du cadre. Si ce n'est pas le cas, tourner la base de manière que la partie arrondie soit à l'opposé de la selle.*

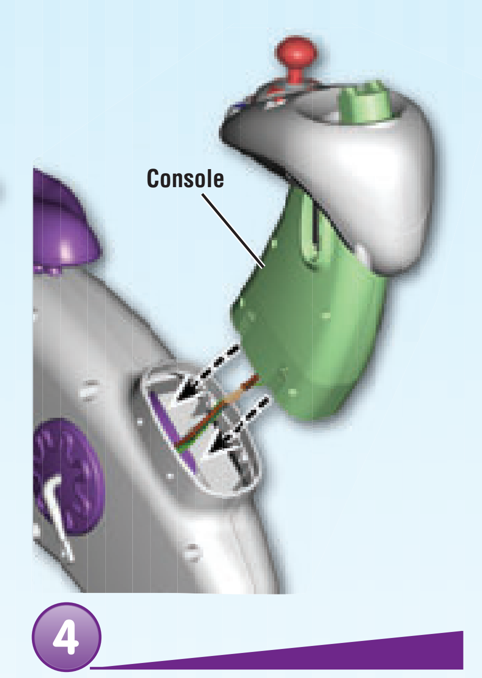
- Insérer deux **vis n° 10 de 3,8 cm** dans le tube de la base avant et serrer.



Assemblage







3

• Insérer la base arrière (étroite) dans le creux à l'arrière du cadre.

Remarque : *la base arrière est conçue pour s'insérer facilement dans le creux du cadre. Si ce n'est pas le cas, tourner la base de manière que la partie arrondie soit à l'opposé de la selle.*

• Insérer deux **vis n° 10 de 3,5 cm** dans le tube de la base arrière et serrer.

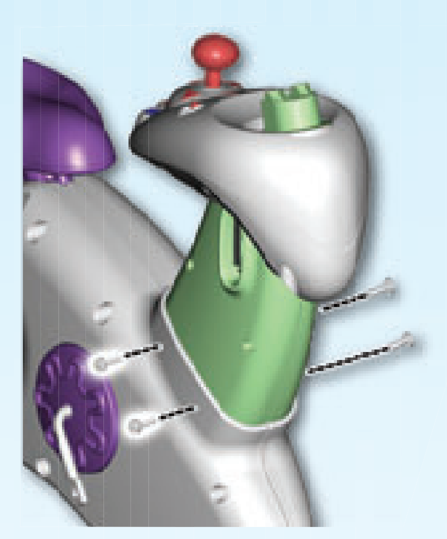
• Remettre le vélo à l'endroit.

4

• Rentrer les fils dans le cadre et imbriquer la console dans le cadre.



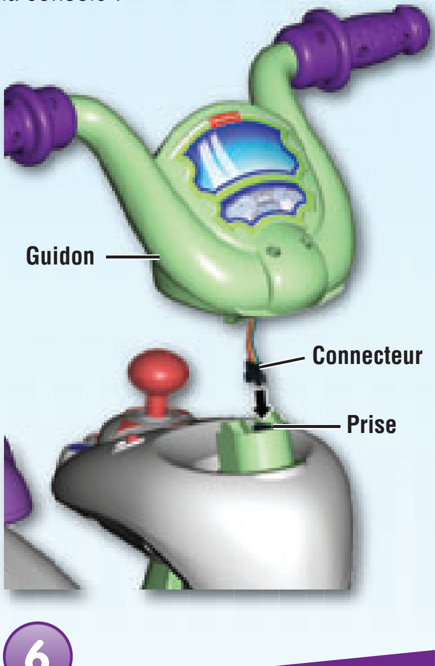
Assemblage



5

- Aligner les trous de vis du cadre et de la console. Insérer quatre vis n°8 de 2,5 cm dans le cadre et dans la console.
- Serrer les vis.

IMPORTANT ! Pour que le jouet fonctionne, il est indispensable de connecter le connecteur du guidon dans la prise de la console !



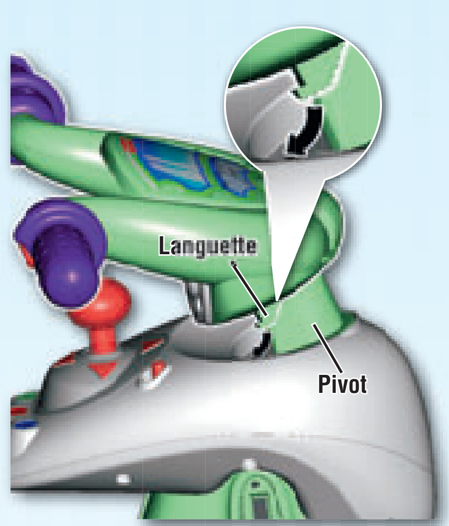
6

- Brancher le connecteur du guidon dans la prise de la console.

Remarque : *le connecteur ne s'insère que dans un seul sens dans la prise. S'il ne semble pas s'insérer, le retourner et essayer de nouveau !*



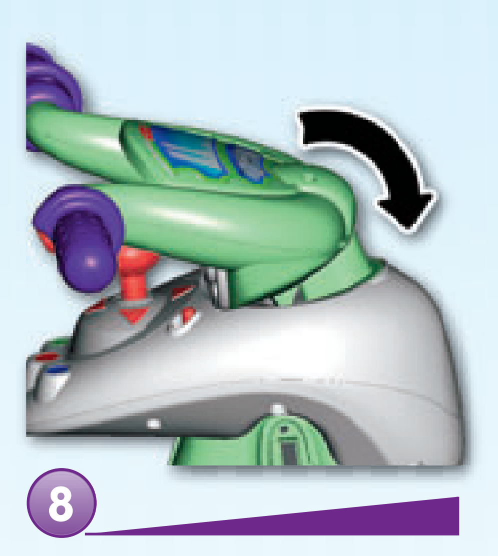
Assemblage





7

- Placer le guidon de biais sur le dessus du pivot.
- Appuyer pour insérer la languette au dos du guidon dans la fente de la console.

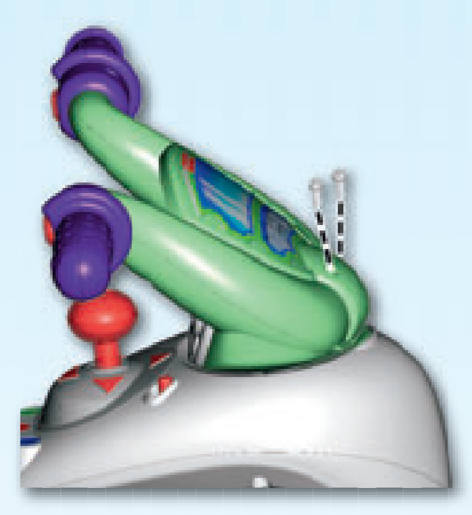


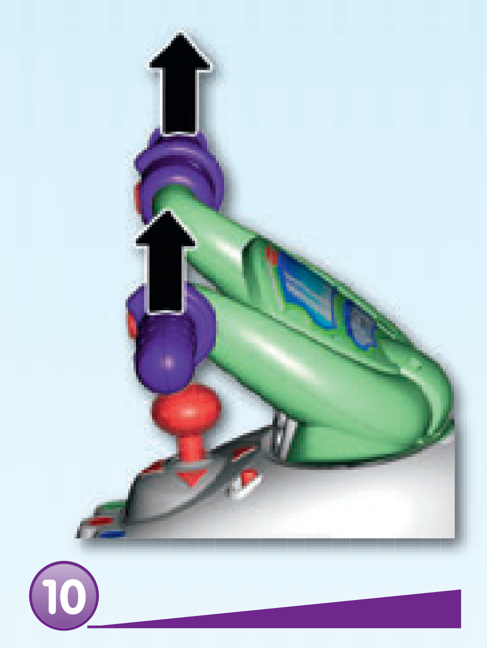
8

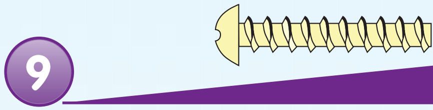
- Puis, pousser le guidon vers l'avant et appuyer dessus pour le mettre en place.



Assemblage







9

- Insérer deux vis n° 8 de 2,5 cm dans le guidon et serrer.

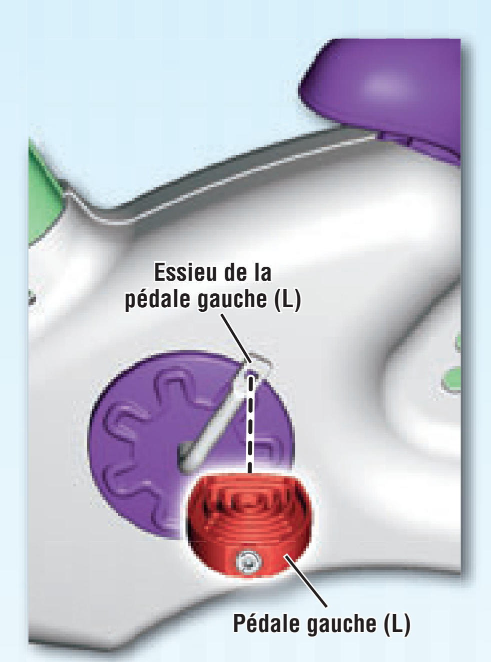
Remarque : *si les vis ne peuvent être serrées, cela signifie que le guidon n'est pas assemblé correctement. Retirer le guidon et se référer aux étapes 7 et 8 de l'assemblage.*

10

- Vérifier que le guidon est bien assemblé à la console en tirant dessus. **S'il est possible de le retirer, cela signifie qu'il n'est pas assemblé correctement.** Merci de se référer aux étapes 6 à 9 de l'assemblage.

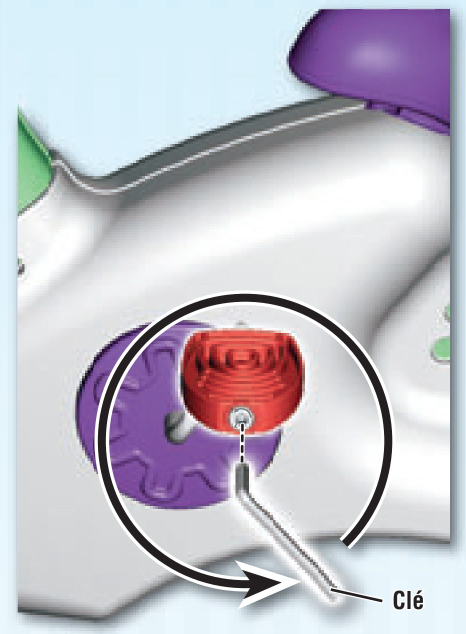


Assemblage





- Repérer la pédale avec **L** inscrit sur l'extrémité extérieure.
- Puis, trouver l'essieu de la pédale gauche avec **L** inscrit dessus.
- Insérer l'extrémité filetée de la pédale gauche dans le trou de l'essieu de la pédale gauche.
- Serrer à la main la pédale gauche en la tournant **dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.**



SERRER LA PÉDALE DANS LE SENS INVERSE DES AIGUILLES D'UNE MONTRE.

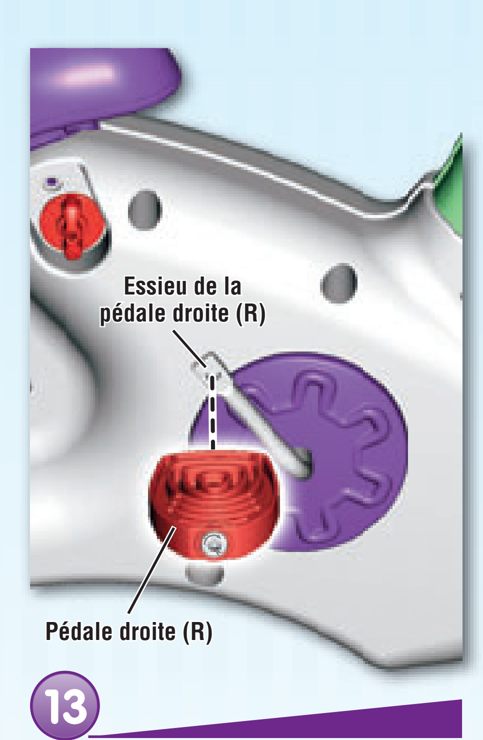


- Insérer la clé dans l'extrémité de la pédale gauche. La tourner dans le **sens inverse des aiguilles d'une montre** pour serrer à fond.

Remarque : *il sera impossible de serrer la pédale si la pédale de droite a été fixée à l'essieu de la pédale gauche. Retirer la pédale et s'assurer que la pédale gauche est fixée à l'essieu de la pédale gauche. S'assurer que la lettre* **L** *est inscrite sur chacune des deux pièces.*



Assemblage



13

- Insérer l'extrémité filetée de la pédale droite (avec **R** inscrit dessus) dans le trou de l'essieu de la pédale droite (avec **R** inscrit dessus également).
- Serrer à la main la pédale droite en la tournant dans **le sens des aiguilles d'une montre.**



SERRER LA PÉDALE DROITE DANS LE SENS DES AIGUILLES D'UNE MONTRE.

14

- Insérer la clé dans l'extrémité de la pédale droite. La tourner dans **le sens des aiguilles d'une montre** pour serrer à fond.



Installation Des Piles



- Repérer le compartiment des piles situé sous le cadre.
- Desserrer les vis du couvercle du compartiment des piles avec un tournevis cruciforme et retirer le couvercle.
- Insérer quatre piles **alcalines** "D" (LR20).

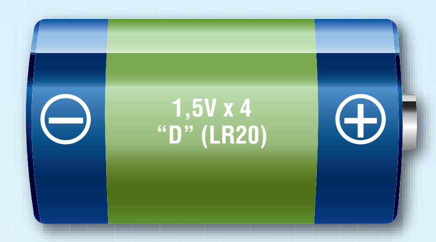
Conseil : *il est recommandé d'utiliser des piles* ***alcalines*** *car elles durent plus longtemps.*

- Replacer le couvercle du compartiment des piles et serrer les vis.
- Lorsque le jouet ne fonctionne pas correctement ou lorsqu'il s'arrête, ou encore lorsque le symbole indiquant que les piles sont faibles s'affiche sur l'écran du téléviseur, il est temps pour un adulte de changer les piles !

- Protéger l'environnement en ne jetant pas ce produit avec les ordures ménagères (2002/96/EC). Consulter la municipalité pour obtenir des conseils sur le recyclage et connaître les centres de dépôt de la région.



Mises En Garde Au Sujet Des Piles



Lors de circonstances exceptionnelles, des substances liquides peuvent s’écouler des piles et provoquer des brûlures chimiques ou endommager le jouet. Pour éviter tout écoulement des piles :

- Ne pas mélanger des piles usées avec des piles neuves ou différents types de piles : alcalines, standard (carbone-zinc) ou rechargeables (nickel-cadmium).
- Insérer les piles comme indiqué à l’intérieur du compartiment des piles.
- Enlever les piles lorsque le produit n'est pas utilisé pendant une longue période. Ne jamais laisser des piles usées dans le produit. Jeter les piles usées dans un conteneur réservé à cet usage. Ne pas jeter le produit au feu. Les piles incluses pourraient exploser ou couler.
- Ne jamais court-circuiter les bornes des piles.
- Utiliser uniquement des piles de même type ou de type équivalent, comme conseillé.
- Ne pas recharger des piles non rechargeables.
- Les piles rechargeables doivent être retirées du produit avant la charge.
- En cas d’utilisation de piles amovibles et rechargeables, celles-ci ne doivent être chargées que sous la surveillance d'un adulte.



Connecter le Smart Cycle au Téléviseur

***Conseil :** pour que ce produit fonctionne correctement, le format PAL doit être disponible sur le téléviseur. Se référer au manuel du téléviseur pour changer ce paramètre sur le téléviseur.*



Remarque : la photo ci-dessus montre la combinaison téléviseur/magnétoscope/lecteur DVD avec entrée sur le devant. Toutefois, le téléviseur ou le magnétoscope peuvent avoir des prises d'entrée à l'arrière.

IMPORTANT ! Le téléviseur ou le magnétoscope doivent avoir des prises d'entrée vidéo.

- Placer le Smart Cycle en face du téléviseur.
- Repérer le câble de connexion audio/vidéo au devant du vélo.
- Brancher les fiches audio-vidéo dans les prises d'entrées colorées correspondantes sur le téléviseur ou le magnétoscope (jaune pour entrée vidéo, blanc pour entrée audio gauche et rouge pour entrée audio droite).

***Remarque :** une illustration détaillée montrant comment connecter le Smart Cycle à un téléviseur ou à un magnétoscope est incluse dans ce mode d'emploi. Merci de se référer à la page 26.*

IMPORTANT ! Le Smart Cycle peut ne pas fonctionner correctement dans le cas d'une interférence radio. Le Smart Cycle fonctionnera de nouveau correctement lorsque l'interférence se sera arrêtée.



- Insérer la cartouche de jeux dans la prise située sur le côté du vélo. Appuyer dessus pour s'assurer qu'elle est bien insérée.

***Remarque :** il est possible d'accrocher d'autres cartouches (vendues séparément et non incluses) au porte-clés.*

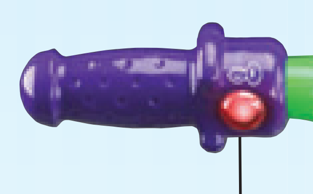
- Allumer le téléviseur ou le magnétoscope.
- Faire glisser le bouton de mise en marche situé sur le vélo sur **marche I** .
- Pour avoir l'image sur l'écran du téléviseur, régler le téléviseur ou le magnétoscope sur ENTRÉE ou ENTRÉE VIDÉO.

***Remarque :** le câble de connexion audio/vidéo est conçu pour se déconnecter facilement quand on tire dessus. Il suffit alors de rebrancher les connecteurs au milieu du câble en respectant les couleurs.*



Commencer le Voyage Savant

Guidon
Utilisé pour piloter ou pour jouer.

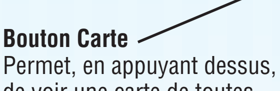




Bouton Klaxon
Permet, en appuyant dessus, de sélectionner un élément ou d'entendre un bruit de klaxon.

Bouton Capture d'écran.
Permet, en appuyant dessus, de sélectionner un élément ou de "prendre des photos" (voir page 16).

Bouton de Mise en Marche
Faire glisser le bouton sur marche **I** ou sur arrêt **O**.



Bouton Carte
Permet, en appuyant dessus, de voir une carte de toutes les activités (voir page 23).

Manette
Permet de sélectionner des éléments dans les menus ou dans les activités.

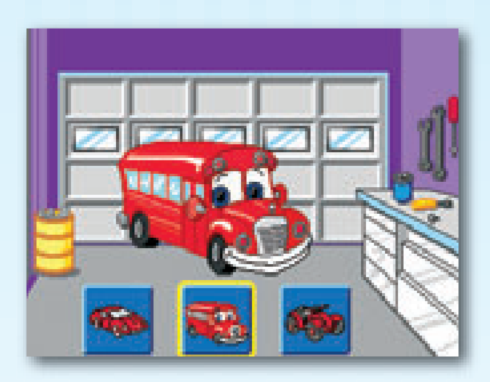
Bouton Carnet de voyage
Permet, en appuyant dessus, de voir les photos prises tout au long du voyage.
* La prise de photo est fictive. Les photos que l'enfant peut visualiser sont des photos pré-enregistrées.

Bouton Sortie
Permet, en appuyant dessus, de quitter les activités.





Personnaliser Le Véhicule



- Utilise la manette pour choisir le type de véhicule que tu souhaites "conduire".
- Appuie sur un des boutons du guidon pour sélectionner un élément.
- Répète l'opération pour choisir la couleur du véhicule, le son du klaxon et un style de carrosserie.



Le Voyage Savant





Trouve les objets !

- Pédale pour avancer sur la route. Plus tu pédales vite, plus ton véhicule va vite !
- Utilise le guidon pour piloter.
- Trouve toutes les lettres, les nombres ou les formes indiqués en haut à gauche de l'écran. Il te suffit de rouler dessus. Ne roule pas sur les autres objets !

Bretelle de sortie

- Reste sur la route et poursuis ton parcours jusqu'à la fin ou dirige-toi vers une bretelle de sortie pour découvrir d'autres jeux et activités amusants. Il suffit de te rabattre sur le côté de la route quand tu en vois une.

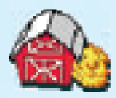
Astuce : *si tu loupes une bretelle de sortie, tu peux pédaler en arrière pour la récupérer.*



Faire des captures d'écran

- Appuie sur le bouton droit du guidon pour faire des captures d'écran dans n'importe quelle activité.





La Ferme de l'Alphabet





Trouve les lettres !

- Écoute bien attentivement la lettre que tu dois trouver. *"Trouve la majuscule H".*
- Utilise la manette pour faire défiler les choix. Puis, appuie sur un des boutons du guidon pour choisir une lettre.
- Sélectionne la bonne lettre et tu complèteras un mot ! *"H - Hibou".*
- Une fois que tu as terminé avec cette activité, appuie sur le bouton de sortie pour retourner sur la route. Pédale jusqu'à l'activité suivante !

La Crique Aux Lettres



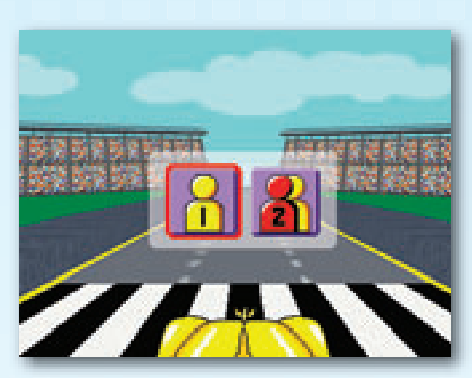
Attrape les lettres pour former des mots !

- Regarde le mot dans le coin en bas à gauche de l'écran. Ce mot est celui que tu dois former. Tu disposes de 5 vies pour former correctement les mots dans chaque niveau de jeu.
- Regarde les insectes apparaître à l'écran.
- Utilise la manette pour déplacer la grenouille vers la gauche ou vers la droite. Puis, appuie sur le bouton gauche ou droit du guidon pour sortir la langue de la grenouille et attraper un insecte.
- Quand tu réussis à former un mot, tu marques des points ! Regarde ton score en bas à droite de l'écran. Si tu choisis une mauvaise lettre, tu perds une vie.
- Une fois que tu as épelé tous les mots correctement, tu passes au niveau suivant. Les mots sont plus longs et les insectes vont plus vite !
- Une fois que tu as terminé avec cette activité, appuie sur le bouton de sortie pour retourner sur la route. Pédale jusqu'à l'activité suivante !



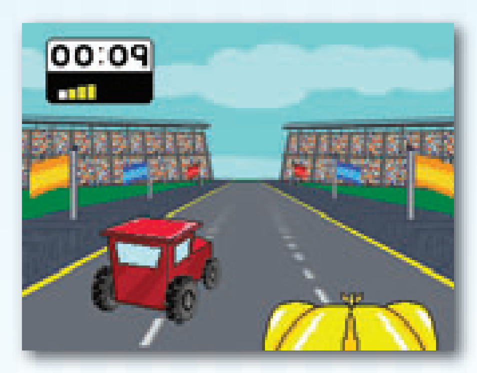


La Grande Course



Pédale aussi vite que tu peux jusqu'à la ligne d'arrivée !

- Utilise la manette pour choisir un jeu à *1 joueur ou à 2 joueurs.* Appuie sur un des boutons du guidon pour sélectionner un jeu.



1 Joueur

- Pédale le long de la route aussi vite que tu peux jusqu'à la ligne d'arrivée. Essaie de dépasser les autres voitures. Franchis en premier la ligne d'arrivée pour remporter la course !



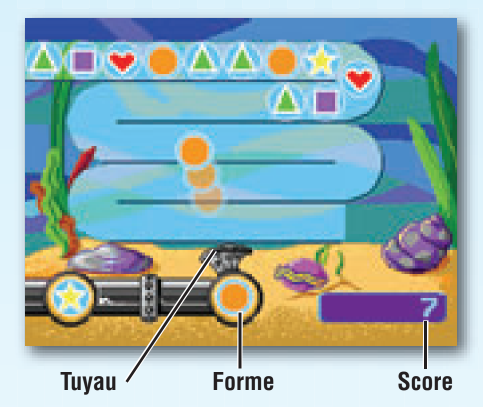
2 Joueurs

- Chaque joueur joue à son tour. Pédale le long de la route aussi vite que tu peux jusqu'à la ligne d'arrivée. Regarde le temps que tu as mis.
- Désormais, c'est au *Joueur 2* de tenter de battre ton score.
- Le joueur qui a mis le moins de temps gagne.
- Une fois que tu as terminé avec cette activité, appuie sur le bouton de sortie pour retourner sur la route. Pédale jusqu'à l'activité suivante !





Le Lac Des Formes





Associe les formes pour faire éclater les bulles !

- Regarde la forme à l'intérieur du tuyau. Utilise la manette pour viser avec le tuyau la forme correspondante.
- Appuie sur un des boutons du guidon pour tirer sur la forme et faire éclater la bulle.
- Si tu touches la forme correspondante, tu marques des points ! Si tu touches la mauvaise forme, la bulle s'envole vers le haut.

Astuce : *le poisson-lune peut être utilisé pour n'importe quelle forme.*

- Essaie d'éclater toutes les bulles avant qu'elles ne touchent le sol. Une fois que tu as éclaté toutes les bulles, tu passes au niveau suivant. Les bulles bougent plus vite !
- Une fois que tu as terminé avec cette activité, appuie sur le bouton de sortie pour retourner sur la route. Pédale jusqu'à l'activité suivante !



Les Montagnes Du Calcul



Amuse-toi à compter !

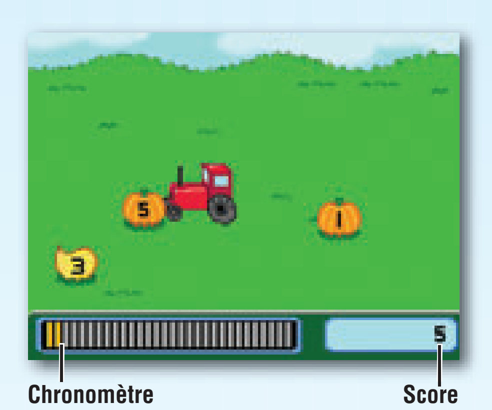
- Utilise la manette pour déplacer les nuages sur un nombre.



- Écoute le nombre énoncé et regarde-le.
- Une fois que tu as terminé avec cette activité, appuie sur le bouton de sortie pour retourner sur la route. Pédale jusqu'à l'activité suivante !



Les Champs De Nombres







Utilise le tracteur pour rouler sur les nombres dans le champ avant qu'ils ne disparaissent.

- Utilise la manette pour déplacer le tracteur dans le champ. Roule sur les nombres avant qu'ils ne disparaissent.
- Quand tu roules sur les nombres, tu marques des points ! Essaie d'obtenir un maximum de points avant la fin du temps imparti !
- Une fois le temps imparti terminé, tu passes au niveau suivant. Les nombres apparaissent et disparaissent plus vite désormais et il y a aussi des obstacles à éviter. Ne perds pas de points !
- Une fois que tu as terminé avec cette activité, appuie sur le bouton de sortie pour retourner sur la route. Pédale jusqu'à l'activité suivante !

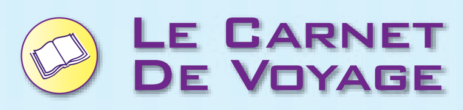
Activité Bonus



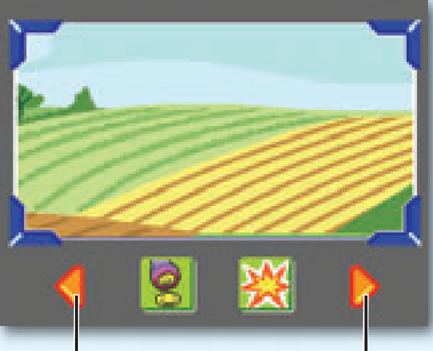
- Pour participer à cette activité, il faut que tu aies participé à toutes les activités du parcours et que tu aies au moins réussi à terminer le premier niveau de chaque jeu.



- Regarde la parade des fourmis. Les fourmis défilent en portant des lettres, des nombres et des formes.
- Une fois que tu as terminé avec cette activité, appuie sur le bouton de sortie pour retourner sur la route. Pédale jusqu'à l'activité suivante !

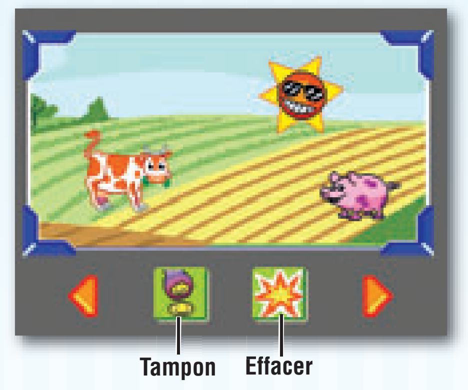


Le Carnet De Voyage



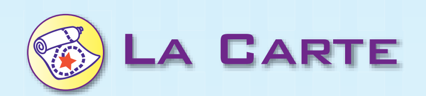
Voir la capture d'écran précédente **Voir la capture d'écran suivante**

- Appuie sur le bouton Carnet de Voyage . Puis utilise la manette et les boutons du guidon pour revoir et sélectionner une capture d'écran.



- Ensuite, utilise la manette ou les boutons du guidon pour sélectionner le tampon et décorer ton image.
- Choisis un tampon avec la manette et les boutons du guidon et place-le sur la capture d'écran.
- Sélectionne le bouton Effacer pour effacer l'écran et décorer une autre image.





La Carte



- Tu peux voyager sur la route et te diriger vers une bretelle de sortie pour accéder à des activités ou simplement appuyer sur le bouton Carte pour participer à n'importe quelle activité du parcours.



GUIDE DE DÉPANNAGE

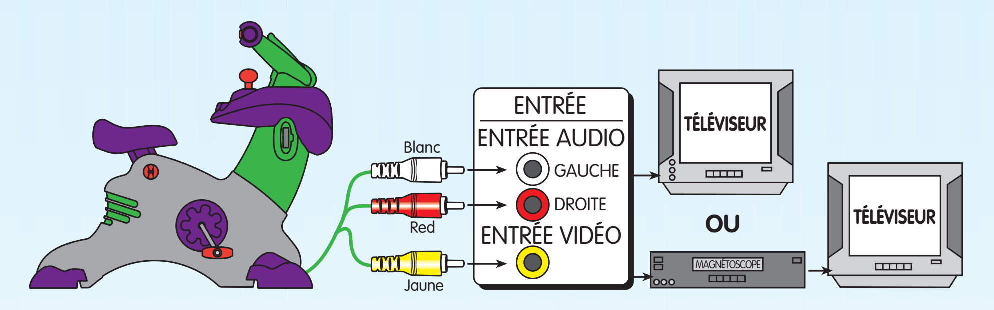
PROBLÈME	CAUSE	SOLUTION
Aucune image sur le téléviseur	Le téléviseur ou le magnétoscope n'est pas réglé sur la bonne entrée.	Faire défiler les chaînes dans l'ordre décroissant sur le magnétoscope ou le téléviseur et chercher une chaîne d'ENTRÉE en dessous de la chaîne n° 2.
		Utiliser le système de menu du téléviseur ou du magnétoscope pour trouver ENTRÉE ou SOURCE. Selon le cas, changer pour mettre sur ENTRÉE ou sur SOURCE.
		Se référer au mode d'emploi du téléviseur ou du magnétoscope.
	Les piles du vélo sont faibles ou mortes.	Remplacer les piles du vélo par quatre piles **alcalines** ''D'' (LR20) neuves.
	Le couvercle du compartiment des piles est mal fermé.	Serrer à fond les deux vis du couvercle du compartiment des piles.
	Le câble de connexion audio/vidéo est déconnecté.	S'assurer que les deux extrémités du câble de connexion audio/vidéo sont bien connectées au vélo et au téléviseur (ou magnétoscope).
	La cartouche de jeux n'est pas complètement insérée dans la fente du vélo.	Retirer la cartouche de jeux de la fente du vélo. Remettre la cartouche de jeux dans la fente et appuyer dessus pour s'assurer qu'elle est bien insérée.
	Le connecteur du guidon n'a pas été branché dans la prise de la console lors de l'assemblage.	Retirer le guidon de la console sur le cadre (desserrer et retirer les deux vis à l'avant du guidon). Brancher le connecteur dans la prise de la console. Assembler de nouveau la console sur le cadre.



Problème	Cause	Solution
Le symbole indiquant que la batterie est faible apparaît sur l'écran du téléviseur.	Les piles du vélo sont faibles.	Remplacer les piles du vélo par quatre piles **alcalines** "D" (LR20) neuves.
L'image est étirée ou déformée sur un **téléviseur à écran plat.**	Le format de l'image du téléviseur à écran plat n'a pas été correctement réglé.	Pour obtenir une meilleure image, ne pas utiliser un format d'image 16/9 (étiré) dans les réglages du téléviseur à écran plat. Ce produit est conçu pour un écran de téléviseur ordinaire avec un format d'image 4/3 (réglages de l'affichage). Si le jeu est utilisé avec un téléviseur à écran plat, des bandes noires s'afficheront de chaque côté de l'écran. Pour plus d'informations quant au changement du format de l'image, se référer au manuel du téléviseur.



Connecter Le Smart Cycle À Un Téléviseur Ou À Un Magnétoscope Et Un Téléviseur



Remarque : les prises d'entrée peuvent être situées à l'arrière du téléviseur ou du magnétoscope.



Informations Consommateurs

Conseils de sécurité

- Toujours rester assis sur la selle.
- Toujours porter des chaussures.
- Une (1) seule personne sur le vélo à la fois.

Remarques

- Conserver ce mode d’emploi pour s'y référer en cas de besoin car il contient des informations importantes.
- Fonctionne avec quatre piles **alcalines** "D" (LR20), non fournies.
- Âge : 3 ans - 6 ans.
- Ce produit est conçu pour être utilisé uniquement à l'intérieur.

Entretien

- Essuyer avec un chiffon propre légèrement imbibé d’eau savonneuse. Ne pas utiliser d'eau de Javel. Ne pas utiliser de nettoyants décapants ou abrasifs. Ne pas immerger.
- Ne pas démonter le produit.
- Vérifier régulièrement l'état du jouet pour s'assurer qu'il n'est ni usé ni endommagé.

FRANCE : Mattel France, 27/33 rue d’Antony, BP60145, 94523 Rungis Cedex N° Indigo 0 825 00 00 25 (0,15 € TTC/mn) ou www.allomattel.com.

SCHWEIZ: Mattel AG, Monbijoustrasse 68, CH-3000 Bern 23.

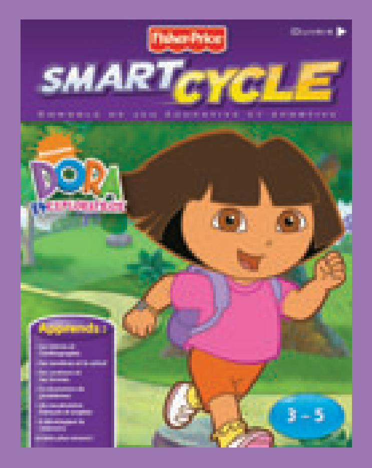
BELGIË/BELGIQUE: Mattel Belgium, Consumentenservice, Trade Mart Atomiumsquare, Bogota 202 - B 275, 1020 Brussels. Gratis nummer België: 0800-16 936;
Gratis nummer Luxemburg: 800-22 784; Gratis nummer Nederland: 0800-262 88 35.

GREAT BRITAIN: Mattel UK Ltd, Vanwall Business Park, Maidenhead SL6 4UB. www.service.mattel.com/uk.

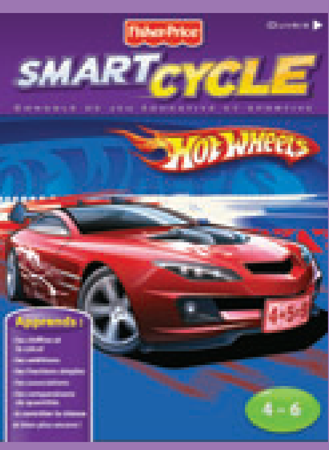


Apprends encore plus de choses avec d'autres jeux Smart Cycle !

Tous vendus séparément. Certains produits peuvent ne pas être commercialisés.







Fisher Price, Inc., une filiale de Mattel, Inc., East Aurora, NY 14052 É.-U.

www.fisher-price.com/fr

IMPRIMÉ EN CHINE

N5985a-0721